

埤頭國小備觀議課教案設計

健康與體育			
領域/科目	健康與體育	設計者	何昆霖
實施年級	三年級	總節數	1 節
單元名稱	王牌我最行		
設計依據			
學習重點	學習表現	1. 認知：c. 運動知識、d. 技能原理 1c-II-1 認識身體活動的動作技能。 1d-II-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。 2. 情意：c. 學習態度 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。 3. 技能：d. 策略運用 3d-II-1 運用動作技能的練習策略。 4. 行為：d. 運動實踐 4d-II-1 培養規律運動的習慣並分享身體活動的益處。	核心素養 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。
	學習內容	Hb-II-1陣地攻守性球類運動相關的拍球，拋接球、傳接球、擲球及踢球、帶球、追逐球、停球之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念	
議題融入	學習主題	性別平等教育	
	實質內涵	性E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	
與其他領域/科目的連結			
教材來源		自編	
教學設備/資源		1. 球門 2 個 2. 韻律球 1 個 3. 壁報紙(小)兩張 4. 白板筆 2 隻	
學習目標			

1. P: *主動學習，進行問題解決活動。
*運用系統思考以解決遊戲比賽的問題
2. L: *確定問題情境與其解決方案。
*發展人際關係與團隊合作
3. A: *進行驗證。
*學習檢視其規劃執行與創新應變
4. Y: *進行反思，檢視其如何成功
*身心素質與自我精進

教學活動內容及實施方式	時間	備註與評量
一、準備活動~分組及規則講解		
1. 進行 4~5 人為一組的分組，每組需有男有女	2	學生仔細聆聽
2. 王牌我最行遊戲規則講解。	5	
二、發展活動~實作		
1. 依照分組結果及遊戲規則開始進行第一場試玩。	8	實作參與活動
2. 遊戲結束回到場內，進行小組討論調整如何快速得分戰略。	10	進行小組討論，把討論結果寫在 A3 紙上
3. 再次回到場上，各組運用討論出來的戰略，正式比賽	8	實作參與活動
三、綜合活動~省思與分享		
1. 各組輪流發表，拿出剛剛討論出來的快速得分戰略海報與大家分享，有運用哪些討論出來的戰略得分。	7	輪流發表
2. 心得分享 課程結束		

--	--	--